

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Teori yang melandasi pembelajaran *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya, pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan menransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu Soejadi dalam Sobari dalam Rusman (2014, hlm. 201). Menurut Slavin dalam Rusman (2014, hlm. 201), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa menggunakan *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Pada kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, disebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Kemudian hasil permasalahan itu dibawa ke kelompok asal, dan disampaikan pada anggota kelompoknya.

Jhonson dalam Rusman (2016, hlm. 204) mengemukakan “*cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan

siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative*, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran *cooperative* ini tidak berubah. *Jigsaw* merupakan salah satu tipe dari *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Arensen et al. Arti jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun perorangan gambar. Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini mengambil pola cara kerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Seperti yang diungkapkan oleh Lie dalam Rusman (2016, hlm. 218) bahwa, “pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri”. Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Dalam model kooperatif jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Ibrahim (<http://milikelayu.blogspot.co.id/2012/06/model-pembelajaran-cooperative-learning.html>) mengemukakan Tujuan pembelajaran *cooperative* berbeda dengan tujuan pembelajaran tradisional, dimana pembelajaran tradisional ini mengukur keberhasilan siswa atau individu dengan melihat kegagalan siswa atau individu lain. Pembelajaran *cooperative* ini menciptakan keberhasilan siswa atau individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Tujuan pembelajaran pembelajaran kooperatif learning yaitu :

1). Hasil Belajar Akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas – tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep - konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas – tugas akademik.

2). Penerimaan Terhadap Perubahan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang – orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidak mampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas – tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3). Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. Keterampilan – keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Menurut Rusman (2012, hlm. 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: (1) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan sebagainya. (2) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (3) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

c) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajarn kooperatif.

d) Keterampilan untuk bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Unsur Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Roger dan Johnson (<http://task-lecture.blogspot.co.id/2012/09/lima-unsur-pembelajaran-cooperative.html>) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran Jigsaw harus diterapkan. Unsur-unsur tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dalam metode jigsaw, Aronson menyarankan jumlah anggota kelompok dibatasi sampai dengan empat orang saja dan keempat orang ini ditugaskan membaca bagian yang berlainan. Keempat anggota ini lalu berkumpul dan bertukar informasi. Selanjutnya pengajar akan mengevaluasi seluruh bagian. Dengan cara ini, mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain bisa berhasil.

Penilaian juga dilakukan dengan cara yang unik. Setiap siswa mendapat nilainya sendiri dan nilai kelompok dibentuk dari "sumbangan" setiap anggota. Untuk menjaga keadilan, setiap anggota menyumbangkan poin di atas nilai rata-rata mereka. Misalnya nilai rata-rata si A adalah 65 dan kali ini dia mendapat 72, maka dia akan menyumbangkan 7 point untuk nilai kelompok mereka. Dengan demikian, setiap siswa akan bisa mempunyai kesempatan untuk memberikan sumbangan. Beberapa siswa yang kurang mampu tidak

akan merasa minder terhadap teman-teman mereka karena mereka juga memberikan sumbangan. Malahan mereka akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka dan dengan demikian menaikkan nilai mereka. Sebaliknya siswa yang lebih pandai juga tidak akan merasa diragukan karena temannya yang kurang mampu juga telah memberikan bagian sumbangan mereka.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *Cooperative Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

3) Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajaran untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh, hasil kerja sama ini jauh lebih besar dari pada jumlah hasil masing-masing anggota.

Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok dengan latar belakang pengalaman, keluarga, dan sosial ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

4) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat

mereka. Ada kalanya pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit mengenai cara- cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diajarkan setiap kali ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning*.

e. Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya akan memberikan manfaat tersendiri. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Oleh karena itu, menurut Rusman (2012, hlm. 211) langkah-langkah model *cooperative learning* yang tepat untuk meminimalisir sisi kelemahan dari model ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

No.	Langkah	Kegiatan yang dilakukan
1.	Fase- 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru melakukan apersepsi terhadap materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan materi yang akan dipelajari.
2.	Fase- 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan materi dengan ceramah sebagai pembuka pembelajaran.

3	Fase – 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kelompok terbentuk secara heterogen. Guru menghitung siswa 1-6 dan siswa yang lainnya mengikuti dengan angka yang sama.
4.	Langkah – 4 Memberikan instruksi bagaimana diskusi kelompok berjalan	Guru memberi instruksi siswa untuk membagi tugas setiap anggota kelompok. Setiap siswa mendapat lembar kerja individu yang berbeda satu sama lain dan lembar kerja kelompok.
5.	Fase-5 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
6.	Fase – 6 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya.
7.	Langkah 7 Memberi Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu maupun kelompok.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* ***Tipe Jigsaw***

1) Kelebihan Model Jigsaw

Ibrahim dkk (2000) dalam Rusman (2014, h. 218) mengemukakan kelebihan dari metode jigsaw sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif.
2. Menjalinkan/mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa.
3. Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.
4. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru.

Selain manfaat positif di atas berikut beberapa kelebihan dari model *jigsaw*

yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
2. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.

3. Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok.
4. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
5. Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompok belajarnya.
6. Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok
7. Materi yang diberikan kepada siswa dapat merata.
8. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif

Jhonson and Jhonson dalam Rusman (2016, hlm. 218) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah:

- a. Meningkatkan hasil belajar,
- b. Meningkatkan daya ingat,
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi,
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kesadaran individu),
- e. Meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen,
- f. Meningkatkan sikap positif terhadap guru,
- g. Meningkatkan sikap positif anak terhadap sekolah,
- h. Meningkatkan harga diri anak,
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian social positif,
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

2) Kelemahan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Jika model pembelajaran jigsaw memiliki kelebihan tentu dibalik kelebihan tersebut ada kelemahannya. Berikut ini adalah kelemahan dari model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*:

1. Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan- keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing

maka dikhawatirkan kelompok akan macet.

2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.
3. Menimbulkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang juga dapat menimbulkan gaduh.

h. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Gaya Dan Gerak

(1) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Arti lain dari kompetensi adalah spesifikasi dan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya di dalam pekerjaan, sesuai dengan standar kinerja yang dibutuhkan di lapangan. Selain itu, Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itulah maka kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat menunjang dan menumbuhkan motivasi siswa untuk memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses belajar mengajar, yang tidak kalah pentingnya adalah pemilihan model pembelajaran. Guru harus menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran dan memiliki model pelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dengan demikian kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan

maupun sikap professional dalam menjalankan fungsi sebagai guru.

Berdasarkan pengertian tersebut, standar kompetensi guru adalah suatu pernyataan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi seorang tenaga kependidikan sehingga layak disebut kompeten. Berikut kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif *learning tipe jigsaw*:

Tabel 2.4

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Pembelajaran 1 IPA 3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat Bahasa Indonesia 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku	Pembelajaran 1 IPA 3.4.1 Mengidentifikasi sumber dan perubahan energi dalam kegiatankegiatan yang ada dalam gambar 4.6.1 Menyajikan laporan hasil percobaan yang berhubungan dengan energi panas Bahasa Indonesia Menyajikan laporan hasil percobaan yang berhubungan dengan energi panas dengan memperhatikan penulisan ... -kan dan penggunaan kosakata baku

<p>pembelajaran 2 IPA</p> <p>3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>PPKN</p> <p>3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat</p> <p>4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat</p> <p>SBDP</p> <p>3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif</p> <p>4.4 Membentuk karya seni tiga dimensi dari bahan alam</p>	<p>Pembelajaran 1 IPA</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi sumber dan perubahan energi dalam kegiatankegiatan yang ada dalam gambar</p> <p>4.6.1 Menyajikan laporan hasil percobaan yang berhubungan dengan energi panas</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>4.1.1 Menyajikan laporan hasil percobaan yang berhubungan dengan energi panas dengan memperhatikan penulisan ... -kan dan penggunaan kosakata baku</p> <p>PPKN</p> <p>Melaksanakan perilaku sikap hemat energi</p> <p>SBDP</p> <p>Berkreasi membuat bingkai foto dengan menggunakan bahan alam yang tidak dipergunakan lagi</p>
---	---

<p>Pembelajaran 3 PJOK 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh 4.4 Mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal</p> <p>IPA 3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber SBDP daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat</p>	<p>Pembelajaran 3 PJOK Mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani yang berhubungan dengan latihan daya tahan dan kekuatan serta kelenturan</p> <p>IPA Menjelaskan pemanfaatan energi alternatif (matahari)</p>
<p>Bahasa Indonesia 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>	<p>Bahasa Indonesia Menuliskan informasi tentang pemanfaatan energi alternatif (matahari)</p>
<p>Pembelajaran 4 SBDP 3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif 4.14 Membuat karya kerajinan asesoris dengan berbagai bahan dan teknik</p> <p>Bhs. Indonesia 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1 Mengamati, mengolah, dan</p>	<p>Pmbelajaran 4 SBDP Berkreasi membuat suatu benda dengan cara meronce yang memanfaatkan bahan alam</p> <p>Bhs. Indonesia Menemukan informasi tentang minyak jarak sebagai sumber energi alternatif dari bacaan</p>

<p>menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>IPA</p> <p>3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat</p> <p>PJOK</p> <p>.8 Memahami konsep makanan bergizi dan jajanan sehat menjaga kesehatan tubuh</p> <p>4.4 mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal</p>	<p>IPA</p> <p>Menjelaskan sifat hantaran panas dan perbedaannya</p> <p>PJOK</p> <p>Menjelaskan zat-zat makanan dan manfaatnya bagi kesehatan tubuh</p>
<p>Pembelajaran 5</p> <p>IPS</p> <p>3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> <p>4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> <p>IPA</p> <p>3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat</p> <p>SBDP</p> <p>3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan</p> <p>4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada</p> <p>BHS. Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya, dengan bantuan guru dan</p>	<p>Pembelajaran 5</p> <p>IPS</p> <p>Menjelaskan pengalaman bekerja sama dengan teman</p> <p>IPA</p> <p>Membedakan sifat perpindahan Panas</p> <p>SBDP</p> <p>Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada</p> <p>BHS. Indonesia</p> <p>Menceritakan pengalaman mengenai gaya dan gerak dengan menggunakan kosakata baku</p>

<p>teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>	
<p>Pembelajaran 6 IPA</p> <p>3.3 Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi melalui pengamatan, serta mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3 Menyajikan laporan hasil percobaan gaya dan gerak menggunakan tabel dan grafik</p> <p>SBDP</p> <p>3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif</p> <p>4.4 Membentuk karya seni tiga dimensi dari bahan alam</p> <p>4.14 Membuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan</p> <p>Bhs. Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>PPKN</p> <p>3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat</p>	<p>Pembelajaran 6 IPA</p> <p>Mengidentifikasi hubungan dan pemanfaatan gaya gesek dalam aktivitas sehari-hari</p> <p>SBDP</p> <p>Membuat sebuah karya kreatif dari bahan alam (kulit jeruk bali) untuk mengaplikasikan konsep hubungan gaya, gerak, dan energi</p> <p>Bhs. Indonesia</p> <p>Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang gaya dan gerak dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku</p> <p>PPKN</p> <p>Menstimulasikan nilai bersatu</p>

Sumber: buku guru kurikulum 2013

(2) Materi Ajar

IPA

- a. Membedakan Bentuk Energi dan Gerak
- b. Menjelaskan manfaat energi dalam kehidupan sehari – hari
- c. Mendeskripsikan pemanfaatan sumber energi dalam kehidupan sehari – hari

Bahasa Indonesia

- a. Menggali informasi dari teks laporan
- b. menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya
- c. mencari kosakata baku dan tidak baku dari teks bacaan

SBDP

- d. mengidentifikasi berbagai bentuk karya seni 3 dimensi
- e. menjelaskan cara pengolahan media karya seni
- f. menjelaskan pengertian karya seni

PPKN

- a. mendeskripsikan pentingnya hemat BBM
- b. membuat poster

(3) Bahan Ajar

a. Membedakan bentuk energi

1. Energi Panas

Energi panas sering dimanfaatkan oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari. Salah satunya energi matahari yang merupakan sumber energi panas yang juga disebut kalor. Panas suatu benda dapat diukur dengan alat yaitu termometer. Panas merupakan bentuk energi yang dapat menaikkan atau menurunkan suhu benda.

2. Sumber Energi Panas

Energi panas dapat diperoleh dari berbagai sumber. Untuk memanaskan badanmu yang kedinginan, kamu dapat berjemur. Panas diperoleh dari matahari. Bagaimana air panas di rumahmu diperoleh? Air panas bisa diperoleh dengan cara memanaskannya di atas kompor. Sekarang ini memanaskan air dapat juga dengan menggunakan pemanas listrik “Dispenser”. Sumber energi panas dapat diperoleh dari matahari, api, listrik, juga dari gesekan. Banyak pekerjaan sehari-hari yang memanfaatkan energi panas dari matahari, api, dan listrik.

3. Matahari

Menjemur pakaian, mengeringkan padi, dan benda basah lainnya memanfaatkan panas dari matahari. Garam dibuat melalui penguapan air laut oleh sinar matahari.

4. Api

Untuk menghangatkan badan pada malam hari, sejak zaman dahulu orang suka memanfaatkan panas dari api. Api digunakan pula untuk memasak makanan, mendidihkan air atau membakar logam untuk melelehkannya. Dahulu, api diperoleh dengan cara membakar kayu kering atau ranting-ranting pohon. Sekarang api diperoleh dari gas dan minyak tanah yang merupakan hasil pengolahan minyak bumi.

5. Listrik

Di rumah-rumah yang sudah terpasang aliran listrik, energi panas banyak diperoleh melalui alat-alat listrik. Memperoleh energi panas dari listrik sangat praktis. Nasi dapat hangat terus jika disimpan di “Magic Jar”. Di Negara-negara yang mengalami musim dingin, di rumah-rumah dipasang pemanas ruangan dari listrik, tungku pemanas dengan kayu bakar sudah jarang digunakan.

b. Energi Alternatif dan Penggunaannya

Pernahkah kamu melihat mainan kincir angin? Kincir angin dapat bergerak karena adanya angin. Kincir angin yang besar dapat dipakai untuk memutar turbin pembangkit listrik. Angin termasuk salah satu energi alternatif. Apa yang dimaksud dengan energi alternatif itu? Selain angin, apa saja yang termasuk

energi alternatif?

1. Macam-Macam Energi Alternatif dan Penggunaannya

Sumber energi panas apa yang digunakan untuk memasak di rumahmu? Umumnya di perkotaan memasak menggunakan kompor gas atau kompor minyak tanah. Gas dan minyak tanah adalah bahan bakar dari minyak bumi yang terbatas keberadaannya atau termasuk sumber energi yang tidak dapat diperbarui. Artinya, suatu saat akan habis dan kita harus mencari sumber energi lain atau sumber energi alternatif. Apa saja yang dapat digunakan sebagai sumber energi alternatif? Bagaimana penggunaan energi alternatif? Perhatikan uraian berikut ini.

a. Matahari

Pernahkah kamu melihat mobil yang dapat bergerak dengan menggunakan energi matahari? Dengan kemajuan teknologi, energi matahari tidak hanya dipakai untuk mengeringkan pakaian atau padi saja. Energi matahari dapat dipakai energi matahari sebagai energi penggeraknya dinamakan mobil bertenaga surya. Energi matahari digunakan juga untuk memanaskan air untuk keperluan rumah tangga. Alat penangkap energi matahari dipasang di atap rumah. Pada alat tersebut terdapat logam-logam penghantar panas dan ketika melewati logam tersebut air akan ikut panas.

b. Angin

Angin adalah gerakan udara di permukaan bumi yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara. Udara mengalir dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah. Udara yang bergerak menimbulkan energi yang disebut energi angin.

2. Manfaat energi

1. Energi kompor berguna untuk memasak air, menggoreng ikan, dll.
2. Energi matahari berguna untuk mendukung proses pengeringan, misalnya menjemur pakaian.
3. Energi listrik berguna untuk menyetrika, magic jar untuk memasak nasi, oven untuk memasak kue, dll.
4. Energi gesek, misalnya dengan menggosok-gosokkan telapak tangan berguna untuk menghangatkan tubuh ketika berada di daerah pegunungan, batu yang

digesek-gesekkan dengan batu maka akan menghasilkan energi panas juga.

5. Energi bunyi berguna untuk menghasilkan suara dari suatu benda atau alat musik dengan cara ditiup seperti terompet dan seruling, dipukul seperti drum, digesek seperti biola, atau dipetik seperti gitar.
6. Pada umumnya energi alternatif digunakan sebagai pembangkit listrik dan bahan bakar dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pengertian karya seni 3 dimensi

Karya seni rupa 3 dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, serta memiliki volume dan ruang. Unsur ruang inilah yang menjadi pembeda antara karya seni rupa 2 dimensi dan karya seni rupa 3 dimensi. Dilihat dari fungsinya selain sebagai benda hias, karya seni rupa 3 dimensi juga dapat memiliki nilai pakai yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Misalnya; guci, tempat bunga di ruang tamu, meja, kursi, almari dan lain sebagainya.

1. Teknik Pembuatan karya seni rupa 3 dimensi:

Pembuatan karya seni rupa 3 dimensi mempunyai beberapa teknik dasar. Penggunaan teknik itu disesuaikan dengan karya apa yang akan di buat. Beberapa teknik dasar yang dapat dipakai untuk membuat karya seni rupa 3 dimensi antara lain:

1. Teknik Merakit

Teknik membuat sebuah karya seni dengan cara menyambung beberapa potongan bahan. Cara ini disebut dengan merakit dan hasil karyanya disebut rakitan. Cara menggabungkan bahan tersebut dapat dengan cara dilem, disekrup, digapit, atau dilas.

2. . Teknik Aplikasi

Teknik aplikasi adalah dengan cara menjahit , menempelkan bermacam-macam guntingan-guntingan kain yang berbentuk hiasan seperti binatang, bunga maupun bentuk lainnya pada sebuah kain lain sebagai hiasan.

3. Teknik Mozaik

Teknik membuat karya seni dengan cara menempel benda 3 dimensi yang

diatur dan ditata dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan lukisan.

4. Teknik Pahat

Adalah teknik pembuatan seni rupa dengan cara memahat atau mengukir, Bahan yang biasanya dipakai adalah kayu, batu, lilin, es, dan lain sebagainya.

4) Tahap Penerapan Model *Coopeartive Learning Tipe Jigsaw*

Pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal. Setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali kekelompok asal.

Penjelasannya sebagai berikut:

a) Persiapan

1. Materi

Materi pembelajaran tipe *jigsaw* dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara kelompok, sebelum menyajikan materi pembelajaran dibuat lembar kegiatan yang dipelajari oleh peserta didik dalam kelompok atau guru menjelaskan materi, kemudian peserta didik mengerjakan soal-soal secara berkelompok.

2. Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok-kelompok dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* terdiri atas dua kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal beranggotakan 4 orang yang terdiri atas peserta didik yang pandai, sedang dan kurang, selain itu juga dipertimbangkan heterogenitas lainnya, misalkan jenis kelamin, latar belakang sosial dan kesenangan. Ada beberapa petunjuk dalam menentukan kelompok asal dan kelompok ahli : kelompok asal:

- a) merangking peserta didik berdasarkan prestasi peserta didik dalam kelas, peserta didik yang pandai disebar ke setiap kelompok, demikian pula dengan peserta didik yang berkemampuan sedang dan kurang;
- b) menentukan jumlah kelompok; setiap kelompok beranggotakan 4 orang;
- c) kelompok sejenis; dibentuk oleh kelompok atau guru berdasarkan tingkat kesulitan soal.

Kelompok Ahli

- a) Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana atau tugas yang sama dalam satu kelompok, sehingga jumlah kelompok ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- b) Dalam kelompok ahli ini, tugaskan siswa agar belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
- c) Tugaskan semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil wacana atau tugas yang telah dipahami kepada kelompok.
- d) Apabila tugas sudah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli, masing-masing siswa kembali ke kelompok
- e) Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok.
- f) Apabila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok melaporkan hasilnya dan guru memberi klarifikasi.

3. Menentukan skor awal

Skor awal merupakan rata-rata skor peserta didik secara individual pada kuis sebelumnya atau *pretest*.

a) Tahap pembelajaran

Pembelajaran kooperatif ini dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Guru menjelaskan materi kepada peserta didik. Langkah ini diikuti dengan informasi selanjutnya peserta didik diorganisasi dalam kelompok-

kelompok belajar. Setiap anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari satu soal tertentu dalam hal ini belum ada diskusi dalam bentuk apapun dalam kelompok. Para anggota kelompok yang mempelajari soal yang sama dikumpulkan dalam satu kelompok. Kelompok-kelompok yang baru bertemu untuk diskusi soal yang sama (kelompok “ahli”) saling membantu satu sama lain tentang soal yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian para peserta didik kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya (kelompok asal) tentang apa yang telah mereka diskusikan dalam kelompok ahli. Jadi dalam hal ini setiap anggota kelompok berfungsi sebagai ahli menurut soal yang telah mereka pelajari.

b) Evaluasi mandiri dan penghargaan kelompok

Setelah selesai menjelaskan kegiatan pembelajaran, peserta didik harus menunjukkan kemampuannya setelah bekerja dalam kelompok dengan mengerjakan tes hasil belajar (*post test*) secara individual. Hasil *post test* sebagai nilai perkembangan individu dan untuk menentukan skor kelompok.

3. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Gie (<http://irwansahaja.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-aktivitas-belajar-dan.html>) mengemukakan aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada banyaknya perubahan.

Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh

individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan ketrampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

b. Jenis-jenis Aktivitas

Diedrich (<http://heptajayawardana.blogspot.co.id/2013/06/aktivitas-belajar-siswa.html>), menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, diantaranya meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat
- 3) *Listening activities*, seperti misalnya mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato.
- 4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin.
- 5) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak;
- 6) *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
- 7) *Emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Aspek-aspek Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan siswa, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun social dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran Irons (*dalam* Munawar 2010, hlm. 56) tersebut meliputi:

- 1) keberanian
 - 2) berpartisipasi
 - 3) kteatvitas
 - 4) kemandirian belajar.
- a) Keberanian

Keberanian dalam penelitian ini berkaitan dengan keadaan mental siswadalam mengikuti aktivitas belajar. Keberanian ini merujuk kepada keberanian siswa siswa dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya dalam proses belajar. keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya.

b) Berpartisipasi

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.. Adapun unsur-unsur dalam partisipasi, yaitu: a) keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar; dan b) kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik dalam belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar..

c) Kreativitas belajar

Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Siswa yang aktif mempunyai motivasi untuk menciptakan cara belajar yang baru untuk mengkreaitivaskan belajar mereka agar mendapatkan pemahaman yang mereka inginkan.

d) Kemandirian belajar

Kemandirian dalam pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan mengatur diri untuk mencapai hasil yang optimal. Siswa yang aktif dengan sikap mandiri dengan tidak selalu bergantung pada orang lain.

d. Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar

Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka. Beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa antaranya dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, menerapkan prinsip individualitas siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran pembinaan keaktifan dalam model. untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran, di samping untuk memperjelas materi yang disampaikan juga akan dapat menarik minat siswa. untuk membina siswa dalam meningkatkan keaktifan maka guru harus meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran , karna siswa akan dapat tertarik dalam memahami pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karna model ini melibatkan keaktifan siswa seperti berdiskusi, bertanya mengemukakan pendapat.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Sudjana (<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hasil-belajar-siswa-definisi.html>) mengemukakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yaitu hasil yang dicapai peserta didik karena adanya usaha atau pikiran dalam bentuk penguasaan pengetahuan peserta didik dalam mengerjakan sesuatu, atau hasil akhir dari suatu pembelajaran. Hasil belajar biasanya dilakukan menggunakan tes, kemudian dapat diketahui adanya peningkatan ataupun penurunan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (<http://ardanayudhistira.blogspot.co.id/2012/02/pengertian-fungsi-dan-tujuan-penilaian.html>) mengemukakan tujuan maupun manfaat dari penilaian terhadap hasil belajar, yakni:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan

dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.

- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Usaha penilaian perlu dikaji dan dimengerti lebih lanjut, terutama sekali yang menyangkut pendekatan yang paling sering dipakai di lembaga-lembaga pendidikan. Dalam bagian ini hanya diuraikan pendekatan penilaian yang membandingkan orang-orang lain dalam kelompoknya, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan Norma, dan pendekatan penilaian yang membandingkan hasil pengukuran seseorang dengan patokan “batas lulus” yang telah ditetapkan, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan patokan (*Criterion Referenced Evaluation*).

Sumiati, Asra (<https://nenengdotme.wordpress.com/2012/01/01/tiori-minat-membaca/>) mengemukakan “Dikenal adanya dua patokan yang umum dipakai dalam penilaian itu, yaitu penilaian acuan norma (*norm-referenced evaluation*) dan penilaian acuan patokan (*criterion-referenced evaluation*)”.

1) Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya. Dengan demikian dapat diketahui posisi kemampuan siswa didalam kelompoknya. Untuk itu norma atau kriteria yang digunakan dalam menentukan derajat prestasi seorang siswa, dibandingkan dengan nilai rata-rata kelasnya. Atas dasar itu akan diperoleh tiga kategori prestasi siswa, yakni diatas rata-rata kelas, sekitar rata-rata kelas dan dibawah rata-rata kelas. Dengan kata lain, prestasi yang dicapai seseorang posisinya sangat bergantung pada prestasi kelompoknya. Keuntungan sistem ini adalah dapat diketahui prestasi kelompok atau kelas sehingga dapat sekaligus diketahui keberhasilan pengajaran bagi semua siswa. Kelemahannya adalah kurang meningkatnya kualitas hasil belajar. jika nilai rata-rata kelompok atau kelasnya rendah, misalnya skor 40 dari seratus, maka siswa yang memperoleh

nilai 45 (di atas rata-rata) yang sudah dikatakan baik, atau dinyatakan lulus, sebab berada di atas rata-rata kelas, padahal skor 45 dari maksimum skor 100 termasuk rendah.

Kelemahannya yang lain adalah kurang praktis sebab harus dihitung dahulu nilai rata-rata kelas, apalagi jumlah siswa cukup banyak. Sistem ini kurang menggambarkan tercapainya tujuan instruksional sehingga tidak dapat dijadikan ukuran dalam menilai keberhasilan pengajaran, demikian juga kriteria keberhasilan tidak tetap dan tidak pasti, bergantung pada rata-rata kelas. Dalam konteks yang lebih luas penggunaan sistem ini tidak dapat digunakan untuk menarik generalisasi prestasi siswa sebab rata-rata kelompok untuk kelas yang satu berbeda dengan kelas yang lain, sekolah yang satu akan berbeda dengan sekolah yang lain. Dengan demikian, angka 7 di kelas tertentu akan beda maknanya dengan angka 7 di kelas yang lain. Oleh sebab itu, sistem penilaian ini tepat digunakan dalam penilaian formatif, bukan untuk penilaian sumatif. Sistem penilaian acuan norma disebut *standar relative*.

2) Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang harus dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Biasanya keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar 75-80 persen. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila siswa tersebut menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil. Misalnya diberikan soal atau pertanyaan sebanyak 50 soal. Setiap soal benar diberi angka atau skor satu sehingga maksimal skor yang dicapai adalah 50. Kriteria keberhasilannya adalah 80 persen artinya harus mencapai skor 40. Siswa yang mendapatkan skor 40 keatas dinyatakan lulus sedangkan siswa yang mendapatkan skor 40 kebawah dinyatakan tidak lulus. Sistem penilaian ini mengacu kepada konsep belajar tuntas atau *mastery learning*. Sudah tentu semakin tinggi kriteria yang digunakan, semakin tinggi pula derajat

penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa sehingga semakin tinggi kualitas hasil belajar yang diharapkan. Dalam sistem ini guru tidak perlu menghitung rata-rata kelas sebab kriterianya sudah pasti. Sistem penilaian ini tepat digunakan untuk penilaian sumatif dan dipandang merupakan usaha peningkatan kualitas pendidikan. Dalam sistem ini bisa terjadi semua siswa gagal atau tidak lulus karena tidak ada seorang pun siswa yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Situasi ini tidak mungkin ditemukan dalam sistem penilaian acuan norma. Sistem penilaian acuan

d. Macam-Macam Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (<http://dirman-djahura.blogspot.co.id/2012/09/konsep-hasil-belajar.html>) mengatakan dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. yang secara garis besar membagi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek selanjutnya merupakan kognitif tingkat tinggi
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

1) Ranah Kognitif

a) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekelipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dan undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

Ada beberapa cara untuk mengingatkan dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, membuat singkatan bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat untuk pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal satu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

b) Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.

Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang

bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjungsi kata kerja, subjek, dll. Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekspotransi yang diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis =, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Meskipun pemahaman dapat dipilah menjadi tiga tingkatan di atas, perlu disadari bahwa menarik garis yang tegas diantara ketiganya tidaklah mudah. Sejauh ini dengan mudah dapat dibedakan antara pemahaman terjemahan, penafsiran, dan eksplorasi, bedakanlah untuk kepentingan penyusunan soal tes hasil belajar.

c) Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang- ngulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjaid proses pemecahan masalah. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni suatu yang umum yang sifatnya untuk diterapkan pada situais khusus.

d) Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha untuk memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hieraknya atau susunan-susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari tiga aspek sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang kompherensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian- bagian yang terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerja, untuk hal lain bagaimana sistematikanya.

e) Tipe hasil belajar: Sintesis

Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawaban yang belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya kedalam suatu kelompok besar. Mengartikan analisis sebagai memecahkan integritas menjadi bagian-bagian sintesis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kereativitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis orang mungkin menentuka hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian guru. Tipe hasil belajar afektif pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang sederhana sampai tingkat yang kompleks,

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tsb.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi system nilai, dll.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristik.

Penilaian Sikap (Afektif) dalam Permendikbud 53 Tahun 2015, sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku sesuai budi pekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran.

a) Sikap spiritual

b) Sikap Sosial

Stimulus atau lontaran kasus yang diberikan guru hendaknya dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku baik sesuai agama peserta didik, hubungan dengan Tuhan (akhlak mulia), hubungan dengan sesama serta hubungan dengan lingkungan. Melalui aspek tersebut diharapkan peserta didik memiliki sikap budipekerti luhur, sikap sosial yang baik, toleransi beragama, dan peduli

lingkungan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari);
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan,
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Hasil belajar seperti yang dikemukakan di atas tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Tipe hasil belajar psikomotoris berkenaan dengan keterampilan-keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

Penilaian keterampilan berdasarkan Permendikbud 53 Tahun 2015, dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi dasar aspek keterampilan untuk menentukan teknik penilaian yang sesuai. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (dunia nyata).

Salahudin (<http://www.gudangteori.xyz/2016/03/jenis-jenis-hasil-belajar-menurut-para.html>) menyatakan bahwa hasil belajar dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau pembentukan tingkah laku seseorang antara lain:

a) Kebiasaan

Kebiasaan yaitu cara bertindak yang dimiliki seseorang dan diperoleh melalui belajar. Cara tersebut bersifat tetap dan otomatis, selama hubungan antara individu yang bersangkutan dengan obyek tindakanya itu konstan. Kebiasaan pada umumnya dilakukan tanpa perlu disadari sepenuhnya.

b) Keterampilan

Keterampilan adalah perubahan tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh system syaraf. Keterampilan dilakukan secara sadar dan penuh perhatian, tidak seragam serta memerlukan latihan yang berkesinambungan.

c) Akumulasi Persepsi

Dengan belajar seseorang dapat memperoleh persepsi yang banyak mengenai berbagai hal, misalnya pengenalan simbol, angka atau pengertian dengan benda yang konkrit.

d) Asosiasi dan Hafalan

Teori asosiasi mengatakan bahwa belajar terjadi dengan ulangan atau pembiasaan, dimana anak diberikan stimulus sehingga menimbulkan reaksi. Hafalan adalah seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dan penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi wajar maupun yang dibuat-buat.

e) Pemahaman dan Konsep

Konsep diperoleh melalui belajar secara rasional. Pemahaman diperoleh dengan mencari jawaban atas pertanyaan mengapa dan bagaimana.

f) Sikap

Sikap adalah pemahaman, perasaan, serta kecenderungan dalam bertindak seseorang terhadap sesuatu. Sikap terbentuk karena belajar dan dapat terbentuk positif, netral, ataupun negatif.

g) Nilai

Nilai merupakan tolak ukur untuk membedakan yang baik dan yang jahat. Nilai diperoleh melalui belajar yang bersifat etis. Perolehan nilai dapat terjadi secara bertahap mulai dari kepatuhan atau mempersamakan diri dan internalisasi.

h) Moral dan Agama

Moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan bersama dengan manusia lain. Sedangkan agama merupakan penerapan nilai-nilai yang bersifat transendental dan ghaib. Dalam hal ini dikenal dengan konsep Tuhan dan iman kepada-Nya.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tidak lepas dari peran orang tua yang tetap mengambil peran untuk mendidik. Lingkungan juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Harus ada dorongan *intern* dan *outer* yang mendukung dan berpengaruh baik untuk hasil belajar yang diharapkan.

e. Jenis Hasil Belajar

Dalam proses belajar terdapat Jenis-jenis hasil belajar diantaranya yaitu hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotorik. Beberapa penjelasan mengenai jenis-jenis hasil belajar yang dipaparkan oleh beberapa para ahli berbeda diantaranya yaitu:

Bloom (<http://mestinyagimanaa.blogspot.co.id/2016/01/jenis-jenis-hasil-belajar.html>) mengidentifikasi jenis hasil belajar, yakni:

1) Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

- a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, dan prinsip.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun program kerja.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

2) Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:

- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Sudjana (<http://mestinyagimanaa.blogspot.co.id/2016/01/jenis-jenis-hasil-belajar.html>), menyatakan yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni: a) pemahaman terjemahan, b) pemahaman penafsiran, dan c) pemahaman ekstrapolasi. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam

berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu: a) Gerakan refleks, b) Keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar, c) Kemampuan perseptual, d) Kemampuan di bidang fisik, e) Gerakan-gerakan skill, f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

f. Penilaian Hasil Belajar di SD

Penilaian hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri Karangharja 03 yang peneliti pilih untuk melakukan penelitian, tidak jauh berbeda dengan ketentuan penilaian di sekolah-sekolah lain, khususnya sekolah berstatus negeri. Hal itu terjadi karena sudah ada ketentuan yang diberlakukan oleh pemerintah kepada masing-masing Sekolah Dasar Negeri untuk ketentuan penilaian hasil belajar peserta didik di tahapan-tahapan proses pembelajaran, baik itu ulangan harian, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS) Pada penelitian ini, ruang lingkup penilaian yang akan peneliti lakukan, yaitu hanya pada penilaian kognitif saja dengan menggunakan penerapan PAP (penilaian acuan patokan/penilaian acuan kriteria, *criterion-referenced evaluation*) berdasarkan skala 100. Penilaian yang diperoleh dari hasil penelitian dengan megunakan pembelajaran dengan *cooperative learning tipe jigsaw* ini diperoleh dari hasil pengetahuan siswa atau ranah kognitif.

g. Penerapan Penilaian Hasil Belajar pada Subtema Gaya Dan Gerak

Sudjana (<http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/tinjauan-pustaka-tentang-belajar.html>) mengemukakan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan criteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar menyangkut hasil belajar jangka pendek dan hasil belajar jangka panjang. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsure penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa.

Penerapan penilaian dalam penelitian ini hanya pada penilaian kognitif yang diperoleh dari hasil penilaian pretest dan posttest yang dilakukan pada saat diawal dan diakhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa, LKS diskusi merupakan lembar kerja yang harus diisi siswa pada saat siswa berdiskusi kelompok dan posttest. Selain itu penilaian diperoleh dari siswa yang mampu aktif dikelas baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan guru dalam kuis. Kuis ini digunakan oleh guru untuk memberi penekanan materi pada siswa setelah kegiatan diskusi serta penilaian kelompok dengan kriteria-kriteria tertentu.

Ketepatan menjawab pertanyaan dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan hasil diskusi juga diperhitungkan dalam memperoleh hasil penilaian dalam materi mengenal aktivitas manusia.

h. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Upaya peningkatan hasil pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah bagaimana berbagai guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Gagne(http://risecahyono.blogspot.co.id/2010_01_01_archive.html?view=classic) mengungkapkan strategi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
3. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
4. Memberi petunjuk siswa cara mempelajarinya.
5. Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
6. Memberi umpan balik (*feed back*).
7. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.

Berdasarkan uraian strategi-strategi tersebut untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa maka guru harus benar-benar memilih dan merancang secara matang strategi yang digunakan agar sesuai dengan keadaan dan karakter siswa yang beragam karena aktif tidaknya siswa dalam proses pembelajaran tergantung pada strategi yang guru gunakan. Siswa diminta untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengurangi kebosanan pada diri siswa. Siswa menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan mengurangi kesempatan siswa untuk melakukan aktivitas sendiri sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Untuk menciptakan keaktifan belajar siswa, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa strategi yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, meliputi penggunaan media pembelajaran, pendekatan, dan metode.

i. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.5

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Irma Rismayanti	Judul : Penggunaan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Di Indonesia Dalam Pembelajaran IPS. Tahun: 2015	Dalam penelitian dihasilkan sebanyak 82,35% siswa yang telah mencapai KKM.	a. Menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe jigsaw</i> . b. Peningkatan Hasil belajar siswa yang menjadi tujuan penelitian	a. Materi yang digunakan. b. Objek penelitian. c. Tempat penelitian. d. Peningkatan Sikap Toleransi
2.	Ningsih Fajar Ayu	Judul: Penggunaan Model <i>Cooperative Learning tipe Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Materi Keberagaman Suku Bangsa	Dari hasil penelitian yang dilakukan telah menghasilkan 90% telah mencapai KKM.	a. Menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe jigsaw</i> . b. Peningkatan Hasil Belajar siswa yang menjadi tujuan	a. Materi yang digunakan. b. Tempat penelitian. c. Peningkatan Sikap Percaya diri.

		Dan Budaya Setempat Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar. Tahun: 2015		penelitian	
3	Tika Pransisca	Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Jigsaw</i> dengan media grafis Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV	Dari hasil penelitian meningkatnya persentase aktivitas siswa per siklus. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 50,41% dengan kualifikasi “cukup” dan meningkat pada siklus II menjadi 62,58% dengan kualifikasi “aktif” dan pada siklus III meningkat menjadi 81,50% dengan kualifikasi “sangat aktif”.	a. menggunakan model <i>cooperative learning tipe jigsaw</i>	a.materi yang digunakan b

j. Kerangka Pemikiran

Muhammad (<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/09/24/ragam-dan-jenis-penelitian-2/>) mengatakan kerangka berfikri adalah gambaran mengenai hubungan antar variabel dalam suatu penelitian, yang diuraikan oleh jalan pikiran menurut kerangka logis. Kerangka berpikir ini merupakan suatu argumentasi kita dalam merumuskan hipotesis. Dalam merumuskan suatu hipotesis, argumentasi kerangka berpikir menggunakan logika deduktif (untuk metode kuantitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai premis premis dasarnya.

Kerangka berpikir ini merupakan buatan kita sendiri, bukan dari buatan orang lain. Dalam hal ini, bagaimana cara kita berargumentasi dalam merumuskan

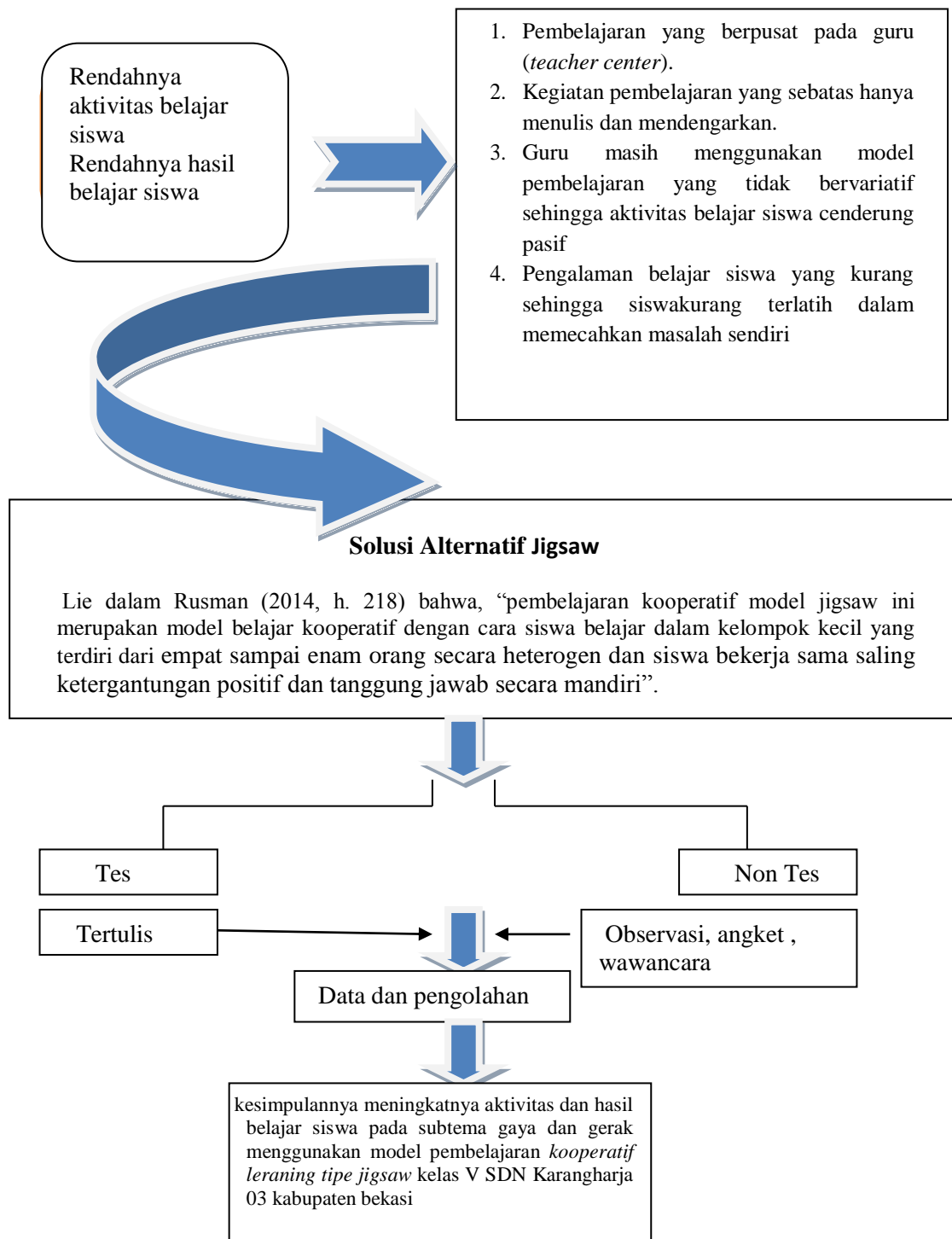
hipotesis. Argumentasi itu harus membangun kerangka berpikir sering timbul kecenderungan bahwa pernyataan-pernyataan yang disusun tidak merujuk kepada sumber keputusan, hal ini disebabkan karena sudah habis dipakai dalam menyusun kerangka teoritis. Dalam hal menyusun suatu kerangka berpikir, sangat diperlukan argumentasi ilmiah yang dipilih dari teori-teori yang relevan atau saling terkait. Agar argumentasi kita diterima oleh sesama ilmuwan, kerangka berpikir harus disusun secara logis dan sistematis.

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh siswa kelas V SDN Karangharja 03, Kegiatan siswa selama proses pembelajaran hanya sebatas mendengarkan dan menulis, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal *teacher center*. Pengalaman belajar siswa dalam belajar pun tidak banyak. Akibatnya, siswa tidak terlatih untuk dapat menemukan, dan memecahkan masalah secara kritis dan kreatif di kelas.

Atas dasar hal tersebut maka peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada subtema gaya dan gerak di SD Karangharja 03. Metode yang digunakan adalah metode diskusi kelompok dan ceramah, metode ini dipilih karena memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat saling bertukar pikiran dari sesama teman kelompoknya. Selain itu guru juga bisa mengarahkan dan membimbing siswa pada diskusi kelompok tersebut. dan media yang digunakan adalah media gambar yang berkaitan dengan materi, media ini dipilih karena mudah diperoleh serta mudah dan murah selian itu, memudahkan nsiswa untuk memahami materi dan melibatkan siswa aktif baik secara individu atau kelompok.

Media ini digunakan untuk memudahkan keterbatasan ruang dan waktu. Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram berikut ini:

Gambar 2.5



k. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi merupakan suatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan kebenarannya. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru dianggap memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*.
- b) Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran di sekolah dianggap memadai.
- c) Kemampuan dalam satu kelas siswa yang dianggap sama satu sama lain.
- d) Penerapan pembelajaran dalam kurikulum Nasional yang dianggap berjalan sesuai dengan mestinya.

b. Hipotesis

Terdapat peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa pada subtema gaya dan gerak yang dilakukan dengan model *cooperative Learning Tipe Jigsaw* dikelas IV SDN Karangharja 03.